21/02/15 L'Europe, le futur. Une forêt mutante et hostile recouvre tout. Il y a quatre dangers. **Le syndrome de l'oubli** : les gens oublient peu à peu leur passé s'ils n'ont pas de proches, d'objets ou de techniques pour leur rappeler. Les vagabonds sont davantage touchés. **L'emprise** : une contamination biologique qui transforme les êtres et les choses. **L'égrégore** : la somme de toutes les hantises humaines, elle engendre des manifestations surnaturelles. Les **Horlas** : monstres issus de l'emprise ou de l'égrégore. La civilisation et la technologie subsistent à peine dans quelques villes enclavées. Partout ailleurs, la forêt. À l'intérieur, quelques communautés sédentaires et caravanes nomades survivent. Et il y a les autres. Errants, vagabonds, sans dieu ni maître. J'en fais partie. **Clochard magnifique dans les forêts hantées de Millevaux**, je survis avec mes dernières ressources : matériel usagé, amis instables, frusques miteuses, amours fragiles, souvenirs vacillants, organes malades, illusions frappantes. Saurai-je les protéger dans ces forêts maudites et faire confiance aux derniers proches qui semblent tenir à moi? Que vais-je découvrir dans ces tréfonds ? Monstres, légendes, trésors ? Les sédentaires sont des **chênes,** à l'abri dans leurs communautés, ils semblent solides, mais meurent au premier coup. Moi, je suis un **roseau** : mille fois je plie, jamais je ne rompt.

Je crée mon arbre de personnage :
J'ai 7 branches avec des **feuilles :** mes trésors, mes organes, mon intimité, mes amis, mes amours, mes emmerdes.
C'est moi qui définis ce que je mets dans chaque branche. Voici juste quelques indications :
Mémoire : souvenirs (entiers ou partiels, vrais ou faux), savoir-faire, personnes aimées ou détestées.
Crâne : crâne **physique** (tête, visage, mâchoire, yeux, oreilles, cerveau, cheveux, parasites) **métaphorique** (volonté, projets, idées, savoir-faire), **psychique** (subconscient, pensées, voix dans la tête, pouvoirs psy, sorcellerie).
Viscères : viscères **physiques** (appareil digestif, organes internes, organes saillants tels que les yeux), bouche, bol alimentaire, corps étrangers insérés dans le corps, capacités somatiques, maladies, parasites, viscères **métaphoriques** (sentiments viscéraux, peurs, amours, haines... très fortes, ou personnes associées à ses sentiments).
Cœur : cœur **physique** (parasites du cœur, maladies cardiaques), cœur **métaphorique** (sentiments, noms de personnes associées à des sentiments, traits de caractère et qualités ou défauts du cœur)
Viande : squelette, muscles, peau, organes saillants ; yeux, mains, parties génitales, tatouages, parasites et corps étrangers incrustés dans la peau ou dans les os, vêtements, objets, animaux ou parasites inclus dans les vêtements.
Matériel : matériel porté qui n'est pas inclus dans les vêtements, sacs et leur contenu, objets portés à la main.
Microcosme : Toutes les ressources qui ne sont pas directement portées : véhicules, animaux de compagnie, amis et ennemis, lieux, objets et éléments naturels.

+ Je définis une **branche en commun** avec les autres personnages (entourer la branche).
+ Je définis une à trois **branches mortes** (barrer la branche).
Mémoire morte : amnésique total, ou désintérêt total pour le passé.
Crâne mort : idiot, fou, absence de projet, tête en bois.
Viscères mortes : très maigre, immunité très faible, maladie chronique ou incurable, pleutre.
Cœur mort : sociopathe, incapable d'exprimer ses sentiments, très détaché, lâche.
Viande morte : chétif, sec.
Matériel mort : incapable de porter du matériel, désintérêt total pour les choses matérielles.
Microcosme mort : incapable de demander de l'aide, ne veut pas récupérer le matériel trouvé sur le chemin.
+ Je dis aux autres quelques mots sur moi.
+ J'écris environ **20 feuilles,** des feuilles **positives** (le plus souvent), **neutres** (le plus souvent) et **négatives** (le plus souvent), je les répartir dans les branches non mortes. Elles forment un tout cohérent ou une foule de détails.
+ **Feuilles imposées :**
- Mon **nom** ou mon surnom, si je m'en rappelle.
- Un **problème germé :** çà vient de moi ou de l'extérieur, çà me pourrit la vie, je cherche à résoudre dès le départ.
- Un **problème dormant**, çà vient de moi ou de l'extérieur, je n'en ai pas conscience pour le moment.
- Une **attraction** avec un autre personnage (même un inconnu), quelque chose que je veux lui faire.
- Un **lien de vie** avec un autre personnage (si possible, différent de celui avec qui j'ai une attraction) : je lui sauverai la vie, une fois, un jour. Je peux aussi sacrifier ce lien de vie pour sauver un figurant.
- Une **attache**, un être ou une chose auquel je tiens, pour qui je suis prêt à vivre et me battre.
- Une **éphèmere**, un être ou une chose auquel je tiens. Le Garde Forestier peut la sacrifier à tout moment.
- Un **dépôt**, quelque chose ou quelqu'un qui m'appartient. **Je donne la feuille au personnage concerné :** . Je lui ai donné, prêté, confié, ou je l'ai perdu, abandonné ou oublié, ou il me l'a volé.
- Un **fatum**, quelqu'un ou quelque chose qui veut me faire quelque chose, je le donne **au Garde Forestier.**
- Une **rumeur**, quelqu'un ou quelque chose dont j'ai entendu parler, je la donne au **Garde Forestier.**

Je peux demander aux autres joueurs et au Garde Forestier de me donner des feuilles, et même en préciser le type. Je peux en donner aux autres, mais ils peuvent refuser.

Mes rôles de clochard : Je me dépeins en clochard crédible (je rajoute des détails qui ne sont pas sur les feuilles). Je perds des bricoles, (je détruis des feuilles), j'en ramasse d'autres (j'écris de nouvelles feuilles). Je suis généreux (je donne des feuilles). Je tente de me sortir des ennuis, de réaliser mes rêves. J'explore la forêt. J'interagis avec le groupe.

Le Garde Forestier est toujours en train de décrire ce que fait la Forêt, sauf si on l'interrompt : D'une parole ou d'un geste, je peux l'interrompre, pour plusieurs raisons : je parle, j'agis, je fais le point, je demande ce que font les autres personnages (pour favoriser le collectif, donner la parole à tout le monde), je demande à un autre personnage de développer une de ses réponses (sauf le **Non !**) parce que je suis sceptique.

Un danger me menace ou menace les êtres ou les choses à qui je tiens, je réagis :
+ **Non !** : Un tel danger sonnerait la fin de l'aventure pour moi ! Je l'évite à coup sûr.
+ **Non car...** : J'évite le danger car :
- Vu les circonstances, je suis capable d'éviter le danger (si je peux, je montre les feuilles qui me sont utiles).
+ **Non mais...** : J'évite ce danger mais ça me coûte quelque chose.
- Je perds une bonne partie de moi (une feuille positive ou neutre, mise au cimetière ou donnée au Garde Forestier).
- Une partie de moi est changée (une feuille positive ou neutre devient négative, son intitulé change).
- Quelque chose n'était pas ce que je croyais (je me suis fait des illusions ou des faux espoirs au sujet d'une feuille).
- Je dévoile une mauvaise partie de moi (une feuille négative).
- Mon passé me rattrape (je donne une feuille négative au Garde Forestier)
- Je fais quelque chose qui m'est préjudiciable.
- Je gagne quelque chose de négatif (feuille donnée par le Garde Forestier).
- Un autre danger m'arrive (décrit par le Garde Forestier).
+ **Oui mais...** : Je n'évite pas le danger mais j'obtiens une contrepartie :
- Je perds une mauvaise partie de moi (feuille négative).
- Une partie de moi s'améliore (je change l'intitulé d'une feuille négative, qui devient positive ou neutre).
- Je parviens à faire quelque chose qui m'est bénéfique.
- Je gagne quelque chose de positif (le Garde Forestier m'écrit une feuille)
- Je vole quelque chose à la Forêt (le Garde Forestier me donne une feuille).
- J'en apprends plus sur la Forêt (le Garde Forestier dévoile une feuille).
- Il m'arrive quelque chose de bénéfique (décrit par le Garde Forestier).
+ **Oui / Silence** : Je ne peux pas ou je ne veux pas éviter le danger. Alors je perds, modifie ou donne une ou des feuilles, ou je demande une feuille au Garde Forestier (il me tend une feuille vierge pour me rappeler ces possibilités).
+ Il est préférable que je varie le type de réponses et que je concède certaines pertes quand ça paraît crédible.

Quand le Garde Forestier demande : **« Couleur ? »**, je réponds. **Vert** s'il n'y a pas de danger, que je m'ennuie. **Orange** s'il y a du danger, du stress, mais que je peux le supporter. **Rouge**, s'il y a trop de danger et de stress.

Quand j'affronte un autre personnage, si je veux être sûr d'obtenir ce que je veux de l'autre personnage (le convaincre, le changer, lui prendre quelque chose, lui faire mal, le blesser, le tuer...) :
+ **Je prépare le terrain.** J'annonce à l'avance des signes qui montrent que j'ai les moyens de mes ambitions.
+ **J'attaque quand l'adversaire baisse sa garde.** Si l'adversaire s'attend à une attaque de ma part sur un front, il sera trop préparé pour que mon attaque passe. Soit j'attends qu'il baisse sa garde, soit j'attaque sur un autre front.
+ **J'utilise ce qui a été montré avant**. Si je n'ai pas eu le temps de préparer le terrain, j'utilise tout le terrain mis à ma disposition parce qu'on en a parlé avant.
+ **Je donne une réalité à ses craintes.** Je rends réelle une menace imaginée par le personnage.
+ **J'annonce mon intention :** Quand je fais l'action décisive contre l'autre personnage, je parle au futur antérieur et je dis quel est mon but exactement. « Je vais... pour... ».
+ **J'ajoute des informations.** Je clarifier mes intentions et je pose des questions à l'adversaire, pour que nous ayons les mêmes références, pour faire comprendre que ce que je demande est logique et raisonnable.
+ **Je montre les choses importantes** (feuilles crées à la volée, ou mieux, des feuilles existantes).
+ **Je propose quelque chose en échange.** L'adversaire concédera davantage si j'annonce une contrepartie. Je peux lui proposer d'échanger quelque chose, ou lui proposer que nous perdions tous les deux quelque chose.
+ **Je propose un compromis.** Si l'adversaire ne concède pas ce que je veux, je peux demander qu'il concède quelque chose de moindre ou de différent.
+ **Je promets des choses, mais j'allonge la sauce pour rester utile.** Je ne peux pas apporter ce qu'on me demande, mais je connais quelqu'un qui peut. Mais ce que je promets, je finis par le donner, sinon adieu la confiance.
+ **Je marque le coup.** Si l'adversaire ne prend pas l'initiative de conclure notre accord par la création ou le sacrifice d'une feuille, je lui propose une feuille vierge pour qu'il s'en crée une matérialisant ce qui s'est passé.